

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sagala, 2016:3). Berdasarkan hal tersebut maka pendidikan harus berkualitas artinya dalam pembelajaran, siswa harus mengalami proses pembelajaran secara efektif yang bermakna serta menunjukkan adanya tingkat penguasaan terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan

Perwujudan pembelajaran yang bermakna salah satunya ditinjau dari keterampilan siswa dalam berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan sekolah dasar, siswa dilatih agar mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikiran dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat. Pengembangan keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar lebih menekankan pada pemilihan kata (diksi) keruntutan kata, intonasi membaca kalimat dan ekspresi.

Pendidikan di Indonesia pada masa sekarang telah mengacu pada kurikulum pada yang baru, yaitu kurikulum 2013. Sekolah dasar saat ini juga diharuskan untuk mengacu pada kurikulum 2013. SDN 01 Payaman Kudus masih terdapat banyak permasalahan dalam pembelajaran. Hasil dari observasi terhadap siswa di SDN 01 Payaman ditemukan bahwa materi pembelajaran dalam tematik yang sulit siswa pahami adalah muatan Bahasa Indonesia dan IPS. Kesulitan yang dialami siswa ketika diperintahkan untuk memahami isi teks dari bacaan buku,

kemampuan berpikir kritis siswa terlihat sangat kurang hal ini terlihat dari salah satu indikator berpikir kritis yaitu memberikan penjelasan sederhana, faktor tersebutlah yang menjadi kendala terhadap hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SDN 01 Payaman Kudus. (Bapak Mufid, S.Pd.) pada tanggal 23 Maret 2019 (terlampir). Bapak Mufid, S.Pd. menyatakan bahwa ada beberapa permasalahan yang terjadi akibat di terapkan kurikulum 2013. Diantaranya yaitu minimnya materi yang ada dibuku guru dan buku siswa, rendahnya sumber media yang mampu menunjang proses pembelajaran, rendahnya hasil belajar siswa, sulitnya siswa untuk berani mengungkapkan pendapat pribadi di depan kelas dengan bahasa yang baik dan benar. Siswa juga kurang terampil dalam kemampuan berpikir kritis yaitu dengan memberikan penjelasan sederhana, guru mengungkapkan masih ada siswa yang belum paham dengan materi yang disampaikan oleh guru, hal tersebut dikarenakan siswa suka bergurau dengan siswa lainnya sehingga tidak memperhatikan guru dalam penyampaian materi, hal tersebut yang membuat daya berpikir siswa berkurang.

Perwujudan pembelajaran yang bermakna salah satunya ditinjau dari keterampilan siswa dalam berpikir kritis. Susanto (2016:126) menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis perlu dikembangkan dalam diri siswa karena melalui keterampilan berpikir kritis, siswa dapat lebih mudah memahami konsep, peka akan masalah yang terjadi sehingga dapat memahami dan menyelesaikan masalah, dan mampu mengaplikasikan konsep dalam situasi yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang lebih mengembangkan keterampilan berpikir kritis atau keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa menghadapi masa depan.

Siswa diharapkan tidak hanya memiliki kemampuan dalam aspek kognitif saja, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir yang efektif sesuai dengan

kurikulum tematik. Kurikulum tematik dapat diartikan sebagai kurikulum yang membuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada para peserta didik. Salah satu muatan pelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa adalah pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS Tema 9 Benda-benda di sekitar kita subtema 1 benda tunggal dan campuran dan subtema 2 benda dalam kegiatan ekonomi dengan materi letak geografis Indonesia, kenampakan alam dan Iklan. Guru diharapkan mampu merancang dan mengelola kegiatan proses pembelajaran dengan baik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 23 Maret 2019 menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SDN 01 Payaman Kudus masih rendah, Pada saat kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan model pembelajaran, tetapi dalam cara penyampaian pembelajaran guru masih belum membuat siswa menjadi aktif. Siswa juga masih kesulitan dalam memahami isi teks bacaan dan masih malas membaca teks selama proses pembelajaran siswa juga terlihat pasif, kurang berpartisipasi, kurang aktif, serta kurang fokus dan juga sering mengantuk. Hal ini diperkuat dalam hasil PTS tema Berbagai pekerjaan banyaknya siswa kelas V SDN 01 Payaman Kudus adalah 9 Siswa yang terdiri dari 4 laki-laki dan 5 siswa perempuan. Diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tahun 2018/2019 adalah 75. Siswa dikatakan mencapai KKM apabila nilainya 75 atau lebih. Data tersebut menjelaskan bahwa dari 9 siswa, Terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM dan siswa 5 siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Selain permasalahan diatas juga ditemukan bahwa siswa kurang diarahkan untuk berpikir kritis, siswa tidak diajak untuk menemukan konsep tetapi ditunjukkan konsep yang selalu diingat. Materi yang sulit dari kedua muatan tersebut yaitu muatan IPS terdapat berbagai kehidupan sosial yang belum dipahami oleh siswa,

termasuk jenis-jenis kegiatan ekonomi. Siswa juga masih belum berani jika harus berbicara didepan kelas karena belum terbiasa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V SDN 01 Payaman pada tanggal 23 Maret 2019 dalam waktu istirahat, siswa belum sepenuhnya paham mengenai pembelajarann tematik. Siswa masih menggunakan pembelajaran yang per mata pelajaran. Siswa juga mengaku bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh gurunya yang berisi hafalan. Siswa lebih senang jika mata pelajaran PJOK yang lebih menyenangkan karena memberikan kebebasan, siswa juga mengaku bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum pernah kelompok, kalaupun ada kegiatan kelompok hanya untuk mengerjakan pekerjaan rumah.

Model dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih minim Karena Siswa tersebut tidak memiliki rasa tanggung jawab untuk menyesuaikan pelajaran. Guru hanya menggunakan buku sebagai pusat penunjang pelajaran. Hal tersebut tentu menjadi tambahan penyebab dari kurang aktifnya siswa, senang, serta memahami pembelajaran yang lebih cepat dan mudah. Model dari media pada pembelajaran berbasis kurikulum 2013 sangat diperlukan untuk menciptakan kegiatan yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Peran model dan media yang inovatif mampu menimbulkan semangat belajar siswa yang tinggi sehingga pembelajaran mudah dimengerti serta mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, perlu menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu alternatif model pembelajaran yang perlu diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model *Number Heat Together*. Model *Number Head Together* mempunyai beberapa kelebihan dalam penerapan di kelas. Shoimin (2014:108) menyampaikan beberapa kelebihan model Number Head Together

sebagai berikut: (1) Setiap siswa menjadi siap. (2) Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh. (3) Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai. (4) Terjadi interaksi secara intens antar siswa dalam menjawab soal. (5) tidak ada siswa yang mendominasi dalam kelompok.

Pemilihan media dalam penelitian ini adalah media *Flashcard* Karena siswa tersebut tidak pernah melaksanakan pembelajaran yang menarik dan pemahaman belajar yang hasilnya rahasia maka diterapkan media *Flashcard*. Selain penerapan model pembelajaran salah satu alternatif untuk meningkatkan pembelajaran dengan menerapkan media menarik. Salah satunya media *Flashcard*. Astro (2011:15) mengungkapkan beberapa keunggulan media *Flashcard* sebagai berikut: (1) Mudah dibawa-bawa kemana. (2) Dapat disimpan di tas maupun di saku. (3) Dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan.

Model pembelajaran *Number Head Together* sangat berpengaruh pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS, karena materi pada keduanya berkaitan tentang iklan dan bercerita, berimajinasi dan bersosial. Memiliki fungsi untuk membuat siswa antusias mengikuti pelajaran. Selain itu juga mampu memberikan rangsangan terhadap siswa supaya tertarik dan paham mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Selain menggunakan model pembelajaran *Number Head Together*, peneliti juga menggunakan media pembelajaran berupa *Flashcard*. Media yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Flashcard*. Media *Flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu gambar dengan ukuran 25 x 30 cm. Media *Flashcard* pada penelitian ini adalah beberapa kartu yang berukuran 25 x 30 cm, dimana dalam kartu-kartu tersebut sebuah gambar dari berbagai ikaln kenampakan alam. Bahan dari kartu tersebut terbuat dari kertas karton asturo yang dilaminating, kemudian ditempelkan sebuah gambar pada salah satu sisi kartu tersebut.

Kondisi tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Permana, Erwin putera dalam jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (Volume 1, Nomor 2, tahun 2016) dengan judul “Penerapan metode pembelajaran *Cooperative Number head Together* (NHT) untuk meningkatkan ketuntasan belajar dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS SD”. Model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis dan ketuntasan belajar siswa. Proses peningkatan hasil belajar diketahui siklus I pada kegiatan pre tes sebesar 6,25% meningkat menjadi 65,63% pada kegiatan pos tes namun masih belum memenuhi syarat ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah. Setelah peneliti melakukan perbaikan pada siklus II pada kegiatan pre tes diketahui bahwa ketuntasan belajar klasikal sebesar 15,63% meningkat menjadi 93,75% pada kegiatan pos tes dan telah memenuhi syarat ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah yakni 75%. Jadi dapat disimpulkan bahwa peningkatan ketuntasan belajar siswa kelas V sebesar 28,12%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pelaksanaan penerapan metode pembelajaran kooperatif *Number Head Together* (NHT) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa permasalahan beserta solusi yang ditawarkan peneliti untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran tematik di SDN 01 Payaman Kudus, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian di SDN 01 Payaman Kudus menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul, “Penerapan Model *Number Head Together* (NHT) Berbantuan media *Flashcard* untuk meningkatkan Berpikir Kritis tema 9 Benda-benda di sekitar kita SDN 01 Payaman pada siswa kelas V di SDN Payaman Kudus”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media *Flashcard* pada tema benda-benda di sekitar kita mampu meningkatkan keterampilan mengajar guru kelas V SDN 01 Payaman Kudus?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media *flashcard* pada tema benda-benda di sekitar kita dalam meningkatkan aktivitas siswa kelas V SDN 01 Payaman Kudus?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media *Flashcard* pada tema Benda-benda di sekitar kita dalam meningkatkan berpikir kritis kelas V SDN 01 Payaman Kudus?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa tujuan penelitian dalam penelitian ini, diantaranya adalah

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media *Flashcard* pada tema benda-benda di sekitar kita dalam meningkatkan keterampilan guru kelas V SDN 01 Payaman Kudus.
2. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media *Flashcard* pada tema benda-benda di sekitar kita dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 01 Payaman Kudus.
3. Mendiskripsikan penerapan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media *Flashcard* pada tema benda-benda di sekitar kita dalam meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V SDN 01 Payaman Kudus.

1.4 Manfaat penelitian

Setelah menguraikan beberapa rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka penelitian menguraikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoretis**

Sebagai pengetahuan dan wawasan tambahan bagi masyarakat mengenai model pembelajaran *Number Head Together* dan media pembelajaran *Flashcard* yang dapat diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran.

2. **Manfaat Praktis**

1) **Bagi siswa**

- A. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik.
- B. Melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat pribadi dalam kelompok maupun individu dalam pembelajaran tematik.

2) **Bagi Guru**

- A. Mampu meningkatkan strategi pembelajaran demi tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran.
- B. Mampu memberikan ilmu pengetahuan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran *Number Head Together* serta media *Flashcard* untuk mempermudah pemahaman kepada para siswa
- C. Mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

3) **Bagi Sekolah**

- A. Sekolah mampu menemukan solusi terbaik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.
- B. Penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan model dan media pembelajaran tematik bagi setiap guru di sekolah.

4) Bagi Peneliti

- A. Penelitian ini mampu dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh seorang peneliti.
- B. Memberikan tambahan pengalaman baru bagi peneliti untuk nilainya dikembangkan lagi pada pembelajaran yang lain.

1.5 Ruang Lingkup Peneliti

Melalui penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model *Number Head Together* berbantuan media *Flashcard* untuk meningkatkan Berpikir kritis tema benda-benda di sekitar SDN 01 Payaman Kudus”. Peneliti melakukan penelitian pembelajaran tematik pada tema Benda-benda disekitar kita. Mengetahui aspek keterampilan (psikomotori) siswa, peneliti ini berfokus pada pembelajaran tematik semester genap dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagai Berikut:

a. Kompetensi inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghadapi ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dan berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatan serta benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis,

logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

b. Kompetensi Dasar (KD)

A) Bahasa Indonesia

- 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.
- 4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.

B) Ilmu Pengetahuan Sosial

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.

1.6 Definisi Operasional

Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan ini, supaya terjadi unsur kesamaan dalam penelitian, peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model *Number Head Together* untuk meningkatkan berpikir kritis pada tema 9 Benda-benda di sekitar kita berbantuan media *flashcard* pada siswa kelas V SDN 01 Payaman Kudus” untuk itu, peneliti akan memaparkan definisi operasional dalam peneliti meliputi aktivitas belajar, keterampilan mendidik, berpikir kritis, model pembelajaran *Number Head Together*, media *Flashcard*, serta muatan pelajaran.

1. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa dalam peneliti ini difokuskan pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menerapkan model *Number Head Together* dengan bantuan media pembelajaran *Flashcard*, diharapkan siswa mampu lebih aktif dan tanggap selama proses pembelajaran berlangsung. Aktif dalam hal ini dikategorikan aktif bertanya serta aktif dalam memberikan tanggapan.

2. Keterampilan Pendidik

Berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran tentu tidak akan lepas dari peran seorang guru. Kurikulum 2013 mengajarkan bahwa peran seorang guru adalah sebagai fasilitator, dan sebagai fasilitator tentu diharapkan mempunyai segudang pengalaman dan keterampilan dalam membawakan sebuah pembelajaran yang aktif. Keterampilan Guru dalam hal ini tidak hanya berpacu pada bagaimana guru mampu menyampaikan materi pada siswa, namun tentang bagaimana seorang guru mampu memberikan fasilitas bagi siswa supaya mampu menemukan sendiri konsep pembelajaran, sehingga nantinya pendidik hanya menyimpulkan dari apa yang telah siswa sampaikan. Guru juga dituntut untuk mempunyai karakter serta sikap profesional yang tinggi.

3. Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat esensial, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis ini menjadi sangat penting dan harus ditanamkan sejak dini baik di sekolah, di rumah maupun di lingkungan masyarakat. Dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal dibutuhkan berpikir secara aktif. Hal ini berarti proses pembelajaran yang optimal membutuhkan pemikiran kritis dari si pembelajar. Oleh karena itu, berpikir kritis sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran.

4. Model pembelajaran *Number Head Together*

Model pembelajaran *Number Head Together* ini merupakan sebuah model pembelajaran dimana mengharuskan siswa untuk berkelompok. Setiap siswa juga diberikan nomor yang dikaitkan pada kepala. Setelah berkelompok, siswa diharapkan untuk berdiskusi kemudian guru mengacak nomor dan nomor yang dipanggil harus maju kedepan untuk mengemukakan jawabannya mewakili kelompok. Meskipun model ini berkelompok, namun penilaian yang dilakukan tetap individu karena yang dinilai adalah bagaimana kemampuan siswa dalam mengungkapkan jawabannya.

Langkah-langkah model *Number Head Together* sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam kelompok mendapatkan nomor.
- 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- 3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya dan mengetahui jawabannya dengan baik.
- 4) Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerja sama mereka.
- 5) Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.
- 6) Kesimpulan.

5. Media Flashcard

FlashCard merupakan sebuah media yang berbentuk kartu. Setiap sisi dari kartu tersebut terdapat gambar atau foto dari beberapa macam benda-benda disekitarn kita. Ukuran 25 x 30 cm. Media ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan jiwa sosialisasi pada diri peserta didik.

6. Muatan Pembelajaran

Muatan pembelajaran yang diteliti dalam penelitian ini adalah muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan muatan pembelajaran IPS pada kelas V tema benda-benda disekitar kita. Tema benda-benda disekitr kita dalam muatan Bahas Indonesia memuat tentang penjelasan media cetak atau elektronik serta penggunaan

alat dalam bentuk teks dan visual dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat yang efektif. Mengungkapkan apa yang dipikirkan dan dituangkan dalam kalimat dan membuat iklan, dan kemudian dipaparkan di depan kelas. Materi ini berisi tentang iklan cetak atau elektronik

Muatan kedua yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai identifikasi geografis Negara Indonesia pengaruhnya terhadap ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Selain itu kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia yang nantinya akan diceritakan oleh peserta didik di depan siswa lainnya, dengan menggunakan bahasa sendiri.

